

Álmok a szerepjátékokban



A Túlvilág az álmokról, és a szerepjátékban és a mesélésben való használatukról szól. Mint a klasszikus váz alatti fantasy kaland, az álomtörténeteket sem kezelték sose megfelelően a szerepjátékokban. Reméljük, hogy ez a cikk tesz valamit ennek orvosolására.

*Someone somewhere went to sleep
/ And dreamed us all alive*

*But dreams get pushed around a lot
/ And doubt if we'll survive*

*We won't get to wake up / Dreams
were born to disappear*

*And I'm pretty sure that none of us
are here.*

-John Shreeves,

Here □

Néhányan a külső űrt fenekét tartják az emberiség utolsó felderítetlen területeinek, de sem a csillagok, sem a tenger nem maradnak annyira ismeretlenek, mint az álmokon túli világ. Az álmok kitérnek a racionális gondolkodás elől, de mégis valódiak maradnak, s egyikőnk sem menekülhet előlük. A mítoszaink hagyományaink nagy része álmok körül forog, bibliai beszámolóktól olyan modern munkákig, mint például Lovecraft irodalma. A karakterek a szerepjátékokban szintén felfedezhetik ezt a birodalmat. Az álmok a játékokat egy lépéssel a szürreális felé viszik, ahol a rémálmok hihetővé válnak.

Emellett új környezeteket nyitnak meg a kalandok számára.

Amikor álmok lépnek be a történetbe, megadatik számodra a lehetőség, hogy bármit megtegyél, amit kívánsz. Az alvás eltörli a tudatos elmét, olyan dolgoknak téve ki az álmodókat, melyeket az evilági érzékeik tiltanának. Egy játékban, ahol szerepet kap a természetfeletti, az álmod összekapcsolhatja a karaktereket olyan lények világával, akik nem tudnak testet öltetni az anyagi világban legalábbis, még nem. Bármilyen játékban, az álmok olyan helyzetekbe kényszerítik a karaktereket, amelyekkel, a tudatos létük során talán sosem találkozoznának.

Természetesen az álmok használata nevetségessé válhat, ha túlságosan gyakoriak. Normális körülmények között jobb limitálni ezeket a történeteket, egy kampány alatt egyszer, vagy kétszer előforduló, nagyobb fordulópontokra. Nem tudom eléggé hangsúlyozni ezt. Egy megfelelően felhasznált álomjelenet borzasztóan nagy hatást tehet a játékosokra. Indokolatlan ismétlődések elpusztítják az egész hatást.

Természetesen a fenti figyelmeztetés nem érvényes azokra a kampányokra, ahol konkrét oka van annak, hogy a karaktereknek az álmaikban kalandoznak. Ha a kampánynak van egy kialakult természetfeletti álomvilága, olyan gyakran hozhatod azt játékba, amilyen gyakran csak tudod.



Az álomvilág annyira elfogadható lesz, mint bármilyen másik játékkörnyezet, és az álomlények állandó karaktertípusok lesznek. A White Wolf Werewolf-jának szabályai, például speciálisan kijelentik, hogy az álmok számítanak a karaktereknek.

Miért álmodjunk?

Egy játékban az álmok szerepjáték történeteket nyújtanak szerepjáték történeteken belül, esélyt adva a játékosoknak, hogy az elsődleges mellett más történeteket is mesélhessenek. Tartsd azonban észben, hogy antiklimatikus megtervezni egy izgalmas kalandot, csak azért, hogy aztán a következő szavakkal fejezd be:

felébredtek. Az álmokban sokkal több és érdekesebb lehetőség van. Itt következzenek néhány ötlet az álmokra a szerepjátékokban:

Az álmok megteremthetik a hangulatot. Ez már önmagáért is megéri, és hasznos lehet a karaktereknek, egy gondolkodásmódot szuggerálva, amire szükségük lesz, ha túl akarják élni az adott történetet. Vegyük például a FASA Shadowrunját. A Shadowrun szabályait sokféle kaland megalkotásához használhatod, beleértve az intrikát, akció-kalandokat és a félig humoros sztorikat. Azonban, a Shadowrun természetfeletti elemeket is tartalmaz. Akár igazán hátborzongató kalandot is futtathatsz. Amikor a kaland megkezdődik, a karakterek még nem tudják, hogy mibe keveredtek. Amikor hallanak Astaroth Ivadékról, fejest ugorhatnak a kalandba, lángoló fegyverekkel, nem mert buták, vagy rossz szerepjátékosok, hanem mert ez egy tökéletes válasz lenne egyéb esetekben valakire, akinek félelmetes neve van és rossz modora. Megakadályozhatod ezt a problémát azzal, hogy futtatsz egy rövid álmójelenetet a kaland elején. Az álmukban a karakterek találkoznak az Ivadék szolgálival. Úgy játszod le az epizódot, mint bármely más szerepjáték-jelenetet. Ha a karakterek intelligensen reagálnak, felhasználva a bölcsességet, amit az álmaik nyújtanak nekik, talán túlélhetik a való világi találkozást a borzalommal. Azonban, ha az álmukban a karakterek nem tanúsítanak tiszteletet az ellenségeikkel szemben, vagy semmibe veszik az álmaikat, akkor felfedezik, hogy milyen rettenetes a misztikus Ivadék, és milyen könnyen megsemmisítheti őket. Mivel a kezdeti események

az álmokban esnek meg, a karakterek halála nem vet véget a kampánynak, de komoly bepillantást enged a karaktereknek a veszélyekbe, amivel szembe kell majd nézniük. Egy baljós álmó ijesztő vonást kölcsönöz a történetnek, ahogy a karakterek rájönnek, hogy a borzalom, amivel szembenállnak, még az álmaikba is követni tudja őket.

Az álmok titkokat és információkat nyújtanak a karaktereknek a misztikus világból. Ez az információ általában szimbolikus formában érkezik, amit a karaktereknek meg kell fejteniük. Neked csak elő kell adnod egy egyszerű képi rejtvényt. A bibliai álmok általában ilyen formában jönnek. A fáraó, például, hét sovány tehénről álmodott, ahogy azok felfalnak hét kövér marhát, és ebből, József meghatározta, hogy hét bőséges év után hét ínséges év következik. Amikor egy egyszerű álm-rejtvényt adsz fel nekik, mondd el az adott karakternek a látomást, és hagyd, hogy bárki elmerengjen az ómen jelentésén. Akár futtathatsz egy álomtörténetet is, melyben a karaktereknek sikeresen véghez kell vinniük egy feladatot, hogy kiérdemeljék a való világgal kapcsolatos információkat, vagy amelyben maga a feladat is valamiféle kulcs. Legyen értelme annak, hogy a karakterek miért kapnak információkat az álmaikban. Kell lennie valamilyen emocionális reakciójuk az álmaikra. A papok, akik úgy tekintik az álmaikat, mint istenüktől jött üzenetek, teljesen más módon reagálhatnak, mint a paranormálist kutató tudósok, akik pszichoanalitikus technikákban járatosak. A tudósok az álmokat a tudatalatti felvillanásainak tekintik majd. Mindenek felett, a játékosoknak soha nem szabad azt érezniük, hogy az álmok csak a te játékmesteri jelenlétedet reprezentálják a játékban, hogy felgyorsítsad az eseményeket.

Egy kampányban melynek széleskörű mitikus és filozófiai alapjai vannak, mint például a Kult, vagy a White Wolf Gothic-Punk játéka, az álomvilág párhuzamosan futhat a fizikális világgal a karakterek fontosnak találhatják, hogy véghezvigyenek dolgokat az álomvilágukban, csakúgy, mint az egyszerű valóságban. Ebben az esetben készíthetsz álmokalandokat, csakúgy, mint más kalandokat, ellenfeleket teremtve, csavarásokat a

cselekményben és következményeket, úgy, hogy mindezek csak az álomvilágban léteznek. Képzeld el, Werewolfban, egy Garou zaklatott álmait, aki azt találja, hogy a Wyrm még az álmok világát is áthatja. A Homid városok és civilizáció eléggé furcsának tűnhetnek, de most még az álmai által előhívott furcsa és bizarr tájakkal is meg kell birkóznia. Egy éjen álmodhat arról, hogy a Wyrmre vadászik a nyílt prérin, egy világon, ami ugyanolyan furcsa, mint a föld, ezer évvel ezelőtt. Egy másik éjen, egy másik álomban, ugyanazzal az ellenséggel nézhet szembe, egy fantasztikus világon, ahol farkasok és Homidok a felhők között élnek, lebegő hajók fedélzetén. Röviden, az álom az alapvető jármű a különböző fajtájú kalandok összehozásához. Az álmok és a valóság párhuzamban is lehetnek egymással egy epikus természetfeletti kalandban. Talán egy átfogó cselekmény mind az álmokban, mind a valóságban zajlik. A karakterek sikere, vagy elbukása az egyik világban, hatással van a másikra. A karakterek felfedezhetik akár, hogy közös álmaik vannak emberekkel és lényekkel, akik távol vannak tőlük. A karakterek egy rövid időre láthatják a világot a foglyok szemével, akiket ki akarnak szabadítani, esetleg információkat kapva a börtön védelmi berendezéseiről is és átérezve a kétségbeesést, amit a foglyok éreznek. A karakter, akinek van egy ellensége, esetleg szembesülhet vele újra és újra az álmaiban, néha győzve, néha veszítve, de mindig felemelve a tétet. Minden egyes legyőzetés megrázhathatja az ellenség önbizalmát, rábírva azt, hogy megállítsa a támadásait, amiket a karakter ellen készült indítani, visszavonva erőit, hogy védje magát. Persze egy ellenség ereje és lehetőségei az álomban nem kell, hogy egyezzenek, vagy akár csak hasonlítsanak a valódi lehetőségeihez. Másrészt, használhatod az álomepizódokat, hogy ötleteket adjanak a karaktereknek, segítve nekik, hogy valódi találkozásokat tervezzenek meg a végső ellenségükkel.

Az álmok egy biztonságos környezetet nyújtanak ahhoz, hogy olyan ötletekkel próbálkozzál, amelyek egyébként szétrombolnák a kampányt. Például, a legtöbb fantasy játékban van egy istenekből és istennőkből álló panteon. Bölcs játékosok haboznak, amikor arról van szó, hogy ezek az istenségek megjelenjenek személyesen egy istenség megjelenésének, minden tekintetben világrengető eseménynek kellene lennie, amely megváltoztatja az egész világot. Továbbá, amikor a karakterek fizikálisan találkoznak és beszélnek az istenekkel, az egész isteni hatalom dolog elveszti a misztikumát. Ha az istenek akarnak beszélni a karakterekkel, esetleg megjelenhetnek azoknak a karaktereknek az álmában. Utána pedig senkinek nem kell tudnia, hogy az álom vajon az istennek magának egy manifesztációja volt, vagy az istenség gondolatainak a kivetülése, vagy egy aktív képzelőerővel rendelkező egyénnek az egyszerű képzelgése. Az álmodónak el kell döntenie, hogy mennyire veszi komolyan az álmot, és el kell döntenie, hogy mely részeket meséli el másoknak. Az emberek informálása érdekes szerepjáték szituációkhoz vezethet, ahogy a karakter megpróbálja meggyőzni a többi embert, hogy isteni tapasztalata volt.

Az álmok arra is alkalmasak, hogy a karakterek kipróbálják magukat. Ebben az esetben kihajíthatod az ablakon a játékegyensúlyt. Az álmokban, a fiatal harcos képes lehet igazán hősi tettekre.

Egy álomban, a szerepjátékok klasszikus rossz ötletei is elfogadhatóak. Egyes mesélők, főleg azok, akik kezdetlegesebb formáit mesélik az AD&D-nek, előszeretettel alkalmaznak csapdákat s trükköket: formális rejtvényeket, melyekben a karaktereknek egy mesterséges problémát kell megoldaniuk, aminek csak egy megoldása van. Egy normális játékmenetben, intelligens játékosok általában megpróbálják rövidre zárni az egész ötletet. (Ha az ajtó zárja tartalmaz egy zavarbaejtő mágikus rejtvényt, akkor alagutat ásnak a falon keresztül.) Egy álomban jogod van az ilyen kerülőutakra azt mondani, hogy automatikusan nem sikerülnek. Belekényszerítheted a karaktereket abba a szituációba, amit elterveztél. Álmokban, amelyekben ilyen speciális trükkök vannak, adj a karaktereknek valódi jutalmakat a rejtvények megfejtéséért, mint például információkat a valóságban levő kalanddal kapcsolatban. Emellett

megadhatod a karaktereknek, akik frusztrálódnak a rejtvény megoldása alatt, a lehetőséget a felébredésre ne nyújtsd el a történetet egy egyszerű álmajelenet miatt.

Ha kedveled a mélyebb szerepjátékot, felhasználhatod az álmokat, mint egy módszert, hogy a karakter komplex kérdéseire választ adjon. Ha, mondjuk, akarsz adni egy tanácsot a kalandhoz egy álomban, értelmet adhatsz annak is, hogy melyik karakter látja az álmot és milyen formát ölt az. Az álmó üzenete értelmezhető lehet, mint egy problémamegoldó mechanizmus, de ennek sokkal szélesebb értelmezése lehet a karakter életére vagy identitására, esetleg katarzist, vagy változást hozva. Azt is eldöntheted, hogy az álmok hogyan tükrözik vissza a karakter konfliktusait. Sigmund Freud szerint az álmok azért vannak, hogy elűzzék az elménken élőködő szorongásokat. Ha nem lennének álmaink, ezek a kellemetlen gondolatok felébresztenének minket. A pszichoanalitikus Carl Jung pedig az álmokat a legnyersebb alakjukban □kompenzációként□ látta. Azt mondta, hogy az álmok személyiségünk azon részeit tükrözik, amit általában elnyomunk. Egy gyáva álmodhat a bátorságról. Egy gazdag álmodhat szegénységről, valamiféle a pszichéjéből jövő, a nagyképűség elleni figyelmeztetésként. Azonban Jung egy másik elemet is látott az álmokban, mélyebbet, mint az álmodó személyisége. Jung úgy hitte, hogy az álmok az archetípusokat amik az emberiség történelme során állandóan léteztek. Jung szerint ezek az archetípusok alakítják a történeteink, hitünk és személyiségünk alapját.

Jung ötletei nagy lehetőségeket tartogatnak magukban a játékokhoz, mivel egyes mitikus témái, például a fiatal hős küldetése, olyan történetek, amelyek izgalmas kalandok lehetnek. Azok, akik komolyabban érdeklődnek Jung ötletei iránt, azoknak érdemes elolvasniuk a *The Symbolic Life* (bocs, de nem néztem utána, hogy magyarul megjelent-e és, hogy milyen címmel, de a könyvtárak és boltok tele vannak Jung könyveivel, úgyhogy nem kell elkeseredni – a fordító) című könyvét, amelyet az RFC Hall fordított le és a Princeton University Press adott ki 1955-ben.

Tartsd észben azonban, hogy csak azért, mert a tudósok azt állítják, hogy az álmok a psziché tükörképei, ez nem jelenti azt, hogy azoknak úgy kell működniük a te világodban. A játékodban az álmok lehetnek üzenetek, amelyeket egy másik

világból, vagy síkról küldtek. Talán azok a karakterek korábbi életével kapcsolatosak. Talán a jövő víziói. Általánosságban, a játékvilágod kultúrájának valószínűleg van egy kollektív teóriája az álmok jelentéséről, csakúgy, mint ahogy a mi társadalmunk vagy Freudnak hisz, vagy Jungnak.

Találj értelmet az álmoknak a játéktársadalmad és nem feltétlenül a miénk hitének megfelelően.

Az álmó a játékban

Amikor álmokat használsz a játékban, el kell döntened, hogy mennyire részletesen játsszátok le őket. Ha a karaktereknek nem sok cselekvési szabadsága van az álmaikban, akkor csak röviden írd le őket és térj vissza a `való` világba. Azonban, más esetekben, esetleg le akarod játszani az álmot, hagyva a karaktereknek, hogy döntéseket hozzanak és cselekedjenek, mint egy megszokott játékban. Időt takarít meg és megóv a zavaroktól, ha úgy veszed, hogy az álomvilág ugyanazokat a szabályokat (játékszabályokat) követi, mint amelyek az anyagi világban használatosak. A helyszín lehet teljesen különböző, a karaktereknek lehet teljesen más felszerelésük, akár teljesen más tulajdonságaik, de a harc ugyanúgy működik, és a varázslatok ugyanazokat a szabályokat követik. Ha akarod, kidolgozhatsz szabályokat a `tudatos` álmodáshoz. Ezek az álmodók tisztában vannak vele, hogy álomban vannak, és ki tudják használni ezt a tudatosságot, hogy irányítsák az álmot. Azonban ezeknek a szabályoknak egyszerűeknek kell maradniuk. Egy olyan kalandban, ahol számít a siker, vagy az elbukás, vedd úgy, hogy a karakterek nem tudják befolyásolni az álmaikat. Az álomvilágnak megvan a saját valósága. Azt is jól meg kell gondolnod, hogyan vezeted be az álmot. Ha a karakterek otthon vannak különböző misztikus művészetekben, amik kihangsúlyozzák az álmodást, csak egyszerűen mond el, hogy mi folyik. Egyébként, hatásos lehet, ha elkerülöd azt, hogy pontosan elmondod a játékosoknak, hogy mi történik, így a játékosok az epizódot sokkal komolyabban veszik. Ez egy újabb rejtvényt ad nekik, amit meg kell oldaniuk az

úton. Adj az okos játékosoknak esélyt arra, hogy megoldják a rejtvényt, az időzítésnek (a kaland egyből az után kezdődik, hogy a társaság letáborozik és elalszik) és az eseményeknek (furcsa dolgok történnek, de csak a karakterek találják őket szokatlannak) megfelelően. Ha követed a fenti stratégiát az álmok bevezetésére, egyszerűen elkezdheted a mesét azzal, hogy elmondod a karaktereknek, hogy hol vannak, és mit látnak. Ha a mese hasonló helyen kezdődik, mint ahol a karakterek elaludtak, nem lehet okuk arra, hogy gyanakvóak legyenek. Még akkor is, ha az új helyszín nagyon különbözőnek tűnik, a váratlan teleportáció egy elég régi szerepjátékos szokás, ahhoz, hogy a karakterek úgy tekintsék a dolgot, mint egy (rossz) mesélői fogást. Az álmok ideálisak az egy az egyben játékra egy játékos és egy mesélő között. A való életben az álmok erőteljesen személyesek. Azonban, amikor egy az egész csoportot érintő álmodást adsz elő a karaktereknek, két opció lehetséges.

Először, mondhatod azt, hogy az egész parti ugyanazt az álmodást látja. Ha a kampányban minden álmodó egy természetfeletti birodalommal áll kapcsolatban, akkor van értelme annak, hogy közös álmodást legyen. Még a valódi életben is vannak emberek, akik közös álmokra emlékeznek. Másodszor, mesélhetsz egy álomtörténetet és megengedheted mindenkinek, hogy normálisan kijátssza a karakterét. Mondd meg a játékosoknak, hogy az egyik karakter

álmodik, de ne mondd meg, hogy melyik. Mindenki benne van a kalandban, mindenkit izgat majd az új környezet (valamilyen karakter `feje`) és minden játékost érdekelni fog a titok, hogy kinek az álma ez. A történet szerint, az álmodó elmondhatja az eseményeket reggel, de, természetesen, minden játékos tisztában van velük. Még akkor is, ha az álmodó visszatart egyes dolgokat, gyakorlott játékosok még mindig élvezhetik a szerepjátékot.

Végszó

Az álmok, végezetül, misztikusak. Egyszerre borzalmasak és elragadóak, mert lecsupaszítják az álmodókat a fantáziájuk előtt. Az álmodók egyszerre teljesen védtelenek és maximálisan szabadok. A játékszabályok szempontjából, az álmok lehetőséget kínálnak neked, hogy időlegesen megváltoztasd a kampányodat. A történet szempontjából, az álmok lefátyolozzák a cselekményt, azt egy kicsit kevésbé kiszámíthatóvá, és sokkal furcsábbá téve.

1999.11.08.

Szerző: Fordította Kazár József

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely